

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Ene, mene, meck und du bist weg! Mit Zaubersprüchen und Reimen das mündliche Sprachhandeln fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Ene, mene, meck und du bist weg! – Mit Zaubersprüchen und Reimen das mündliche Sprachhandeln fördern (Klassen 1 und 2)

Von Lisa Parschauer und Marcus Adam, Köln

**E**ine entführte Prinzessin muss aus der Drachenhöhle befreit werden. Auf dem Weg dorthin warten viele Abenteuer auf Ihre Schüler. Am wütenden Zwerg kommen sie nur vorbei, wenn sie ihn mit Zaubersprüchen verwandeln. Auch der reißende Fluss, der unheimliche Sumpf und der hohe Berg können nur mit gereimten Versen überwunden werden.

Die Kinder richten ihre Aufmerksamkeit auf den lautlichen Aspekt der Sprache und unterscheiden einzelne sprachliche Einheiten wie Wörter, Silben und Phoneme.

So wird die Phonologische Bewusstheit wie von Zauberhand trainiert!



© colourbox.com

Bei den Spielen dieser Lerneinheit gilt: Gut gereimt ist halb gewonnen!

## Das Wichtigste auf einen Blick

**Lernbereiche:** mündliches Sprachhandeln, Reime

**Lerngruppe:** Klassen 1 und 2, auch jahrgangsübergreifend

**Ihr Plus:** 1 farbiger Spielplan in DIN A3,

**Diese Kompetenzen fördern Sie:**

- Reimpaare finden
- Wortschatz erweitern
- Wörter, Silben und Phoneme identifizieren und unterscheiden
- kreativ mit Sprache umgehen

## Materialübersicht

	Materialtitel	Niveau	Vorbereitung	Zusätzliches Material
M 1	Lernstandsbeobachtung		keine	Softball, Bildkarten
M 2	Zeig, was du schon kannst! (Lernstandsbeobachtung)		in benötigter Anzahl kopieren	
M 3	Rucki zucki – Aufgaben, Bild- und Wortkarten zum Spiel	★–★★★	Aufgaben, Bild- und Wortkarten ausschneiden und laminieren	Portierklingel, Gummihupe o. Ä.
M 4	Ene, mene ... – Aufgaben-, Tipp- und Ereigniskarten, Spielplan	★–★★★	Aufgaben-, Tipp- und Ereigniskarten ausschneiden und laminieren	2–4 Spielfiguren, 1 Würfel
M 5	Für mein Portfolio: Reimpaare finden (Lernzielkontrolle und Selbsteinschätzung)	★	in benötigter Anzahl kopieren	
M 6	Für mein Portfolio: Reimpaare finden (Lernzielkontrolle und Selbsteinschätzung)	★★–★★★	in benötigter Anzahl kopieren	

## Welche Lernvoraussetzungen sind nötig?

### Für wen eignet sich welches Material?

- ★ Das niedrigste Niveau eignet sich für Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> in den ersten Schulwochen, die noch nicht lesen können. Sie haben noch Schwierigkeiten, selbstständig Reimpaare zu finden, da sie unsicher sind beim Erhören der Endlaute eines Wortes. Bei einer Auswahl an Bildern finden sie das passende Reimpaar. Silbisches Sprechen unterstützt sie bei dieser Herausforderung.
- ★★ Das mittlere Niveau richtet sich an Schüler in der Mitte der 1. Klasse, die schon basale Lesefertigkeiten besitzen und in der Lage sind, allein zu einem vorgegebenen Wort ein passendes Reimwort zu finden.
- ★★★ Das höchste Niveau ist für Kinder ab dem Anfang der 2. Klasse gedacht, denen es leichtfällt, ein- bis zweisilbige Wörter zu lesen, eigenständig Reimpaare zu finden und diese in kurze Verse einzubauen.

1 Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

### Wie stellen Sie den individuellen Lernstand fest?

Die Vorschläge zur **Lernstandsbeobachtung (M 1)** helfen Ihnen ab den ersten Schulwochen, herauszufinden, inwieweit Ihre Schüler bereits dazu in der Lage sind, Reimpaare zu erkennen. Die Vorschläge steigern sich in ihrem Anspruch.

Darüber hinaus bietet Ihnen das Arbeitsblatt **Zeig, was du schon kannst! (M 2)** eine weitere Möglichkeit, die Fertigkeiten der Kinder einzuschätzen, wenn Ihre Schüler schon kurze Anweisungen lesen können. Als zusätzliche Hilfe für schwächere Schüler sind die Bilder zu den Wörtern mit Silbenbögen versehen.

Bei Aufgabe 1 verbinden die Jungen und Mädchen die passenden Reimwörter. Aufgabe 2 fordert sie heraus, eigene Reimpaare zu finden bzw. die vorhandenen Verse zu erweitern.

### Welche Konsequenzen können Sie ziehen?

Schüler, die bei den Vorschlägen zur Lernstandsbeobachtung **(M 1)** und bei dem Arbeitsblatt **(M 2)** noch Probleme mit dem Erkennen und Zuordnen einzelner Reimwörter haben, beginnen in Niveau **★**.

Zeigen Ihre Schüler keine oder nur geringfügige Schwierigkeiten bezüglich des Unterscheidens und Zuordnens von Reimwörtern, ist davon auszugehen, dass sie alle Aufgaben des Niveaus **★★** selbstständig bearbeiten können. Wenn Sie beobachten, dass an dieser Stelle noch vereinzelt Hilfestellung nötig ist, halten Sie Ihre Schüler dazu an, die jeweiligen Reimwörter mit Bögen in einzelne Silben zu zerlegen.

Jungen und Mädchen, die im Rahmen der Lernstandsbeobachtung bereits eigene Reimwörter finden und keinerlei Probleme mit dem Segmentieren von Wörtern haben, steigen mit dem Niveau **★★★** ein.

## Wie arbeiten Ihre Schüler mit dem Material?

**Vorbemerkung:** Zwei **Spiele** fordern die Schüler intrinsisch dazu auf, eigene Reimpaare zu finden. Dabei wird mit kurzen ein- und zweisilbigen Wörtern geübt.

**M 3 Rucki zucki! (★–★★★):** Dieses Kartenspiel wird zu zweit gespielt. Lesen Sie oder ein älterer Schüler die Spielregeln auf der **Aufgabenkarte** vor.

Alle **Bildkarten** werden gemischt und an die Spieler zu gleichen Teilen ausgegeben. Jedes Kind legt seinen Stapel mit Karten verdeckt vor sich hin. Die Klingel oder die Hupe stehen in der Tischmitte, damit sie beide gut erreichen können.

Die Schüler drehen eine Karte nach der anderen um und nennen das Wort zum Bild – so lange bis zwei gleiche Abbildungen auf dem Tisch liegen, deren Bezeichnungen sich reimen. Jetzt darf geklingelt werden. Das Kind, das zuerst das Signal betätigt, hat die Runde gewonnen und bekommt die bisher aufgedeckten Karten des Mitspielers. Die Schüler kontrollieren gegenseitig, ob richtig gereimt und im passenden Moment geklingelt wurde. Das Kind, das am Ende alle Karten hat, gewinnt.



„Hase – Nase“. Jetzt darf geklingelt werden!

In Niveau **\*** spielen die Schüler nur mit Bildkarten. Sie ziehen die Karten nacheinander und sagen das Wort. Es gibt immer nur zwei Karten, die zusammenpassen (z. B. Haus – Maus). In Niveau **\*\*** spielen die Kinder mit den Bildarten aus Niveau **\***, ergänzt durch sechs weitere Bildkarten und sechs Wortkarten, sodass teilweise drei Karten den gleichen Reim haben und sich so mehr Kombinationsmöglichkeiten ergeben (z. B. Haus – Maus – Laus).

Spielen Schüler in Niveau **\*\*\*** zusammen, werden die Bildkarten aus Niveau **\*** und **\*\*** durch Wortkarten (weitere Substantive und Adjektive) ergänzt, sodass die Kinder noch mehr Kombinationsmöglichkeiten für Reimpaare haben (z. B. Haus – Maus – Laus – raus).

**M 4 Ene, mene ... (\*–\*\*\*):** Dieses Reimspiel lässt sich besonders gut in jahrgangsübergreifenden Gruppen einsetzen, da Kinder aus verschiedenen Niveaustufen miteinander spielen können.

Es spielen immer zwei bis vier Schüler zusammen. Die **Aufgabenkarte** enthält die Spielregeln in Kurzform, die Sie den Spielern vorlesen. Alternativ könnte dies auch ein älterer Schüler übernehmen. Erzählen Sie dazu die folgende **einleitende Geschichte**:

Prinzessin Sofie wurde von einem sehr, sehr bösen Drachen entführt. Er möchte sie heiraten und bis in alle Ewigkeit mit ihr zusammen in einer Höhle am Ende des Königreiches leben. Nun sitzt Sofie in der Höhle und weint einen silberglänzenden Bergsee aus bitteren Tränen ...

Sofies Vater, der König Adalbert, hat verkündet, denjenigen, der die Prinzessin befreit, reich zu belohnen.

Zum Glück haben gute Hexen und Zauberer von dem Schicksal der Königstochter erfahren. Die Retter machen sich nun auf die lange und beschwerliche Reise, um die Prinzessin zu befreien. Dabei werden sie sich allerlei Gefahren stellen müssen. Diese Hindernisse können sie nur mithilfe von Zaubersprüchen, die sich reimen und mit „Ene, mene ...“ beginnen, überwinden.

### Spielregeln:

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf das Startfeld auf dem **Spielplan** stellt. Die Mitspieler würfeln nun reihum. Kommt ein Spieler auf ein weißes Feld, darf der nächste Spieler würfeln.

Die roten Felder zeigen die Gefahrenstellen an und bedeuten, dass die Schüler hier auf jeden Fall anhalten müssen. Alle Hindernisse (Fluss, Schlucht, Zwerg, Sumpf, Berg und Drache) müssen zunächst mit einem Zauberspruch verhext und so überwunden werden. Erst danach dürfen die Spieler weitergehen.

Steht ein Spieler z. B. auf einem weißen Feld vor einem roten Feld und er würfelt eine Drei, so muss er trotzdem auf dem roten Feld stehen bleiben und zunächst einen sinnvollen Zauberspruch finden. Hier helfen die **Tippkarten**.

In Niveau **★** sind die Verse als Lückentext vorgegeben und müssen nur noch durch ein passendes Reimwort am Ende ergänzt werden. Hier bietet es sich an, dass ein Schüler aus Niveau **★★★** die Tippkarte vorliest und die Lösung kontrolliert.

Die Tippkarten für das Niveau **★★** enthalten nur die Reimwörter. In Niveau **★★★** bekommen die Kinder keine Hilfen und erfinden ganz allein Hexensprüche.

Wird ein sinnvoller Zauberspruch gefunden, darf der Spieler seine Figur auf das weiße Feld hinter dem Hindernis stellen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Findet das Kind keinen passenden Spruch, darf es in der folgenden Runde mit einer anderen Tippkarte erneut sein Glück versuchen.

Bei den gelben Feldern handelt es sich um Ereignisfelder. Kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, muss er eine **Ereigniskarte** ziehen und den genannten Auftrag ausführen, wie z. B. „Gehe vor zum nächsten Hindernis.“

Der Spieler, der zuerst in der Höhle des Drachen ankommt und die Prinzessin befreit, gewinnt das Spiel.

### Wie wird der Lernerfolg dokumentiert?

Mit den **Portfoliobögen (M 5–M 6)** überprüfen Sie den Lernfortschritt Ihrer Schüler. Die Kinder lesen in Niveau **★** kurze Verse, in die die Reimwörter als Bilder eingefügt sind und verbinden sie mit dem passenden Reimpartner. In Niveau **★★** und **★★★** lesen die Schüler Sätze und malen oder schreiben die passenden Reimwörter auf. Auf beiden Portfoliobögen reflektieren Sie und Ihre Schüler mithilfe von Smileys, wie gut das Lösen der Aufgaben geklappt hat.

Es bietet sich auch an, die Vorschläge zur **Lernstandsbeobachtung (M 1)** nochmals einzusetzen. Im Plenum oder in Kleingruppen können Sie die Reimfähigkeit der Kinder erneut prüfen und mit der Ausgangslage vergleichen.

#### Ergänzende Medien und Materialien

- **Noch ein Spiel mit Reimen:** Die freche Sprech-Hexe. Zu beziehen beim Ravensburger Verlag, Ravensburg 2006. Preis ca. 9 Euro.

In der Hexenküche braut die Hexe ihren Zauberspruch. Dazu müssen die richtigen Zutaten zusammen in den magischen Kessel gerührt werden. Wer genau hinhört und deutlich spricht, findet das richtige Kartenpaar für das geheimnisvolle Getränk.

- **Viele Reime** finden Sie unter <http://www.kidsweb.de/schule/abzaehltreime.html>.

Dieser Onlinefundus enthält unzählige alte und neue Abzählreime und Kinderverse.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Ene, mene, meck und du bist weg! Mit Zaubersprüchen und Reimen das mündliche Sprachhandeln fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

